



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
2. Dilarang mengumumkan atau memperbanyak karya ilmiah ini dalam bentuk apapun tanpa seijin Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

© Hak Cipta Milik Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

PERANAN GURU DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERBICARA SISWA PADA PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS MATERI THINGS IN THE CLASSROOM MELALUI SPELLING GAMES

**(Penelitian Tindakan Kelas di Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 3 Pasindangan
Kecamatan Gunung Jati Kabupaten Cirebon)**

SKRIPSI



RATU LINDA NURHAYATI

NIM. 58471324

JURUSAN PGMI - FAKULTAS TARBIYAH

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI

SYEKH NURJATI CIREBON

2012 M / 1433 H



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
2. Dilarang mengumumkan atau memperbanyak karya ilmiah ini dalam bentuk apapun tanpa seijin Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak Cipta Milik Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon

ABSTRAK

Ratu Linda Nurhayati. NIM 58471324. “PERANAN GURU DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERBICARA SISWA PADA PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS MATERI THINGS IN THE CLASSROOM MELALUI SPELLING GAMES”. Skripsi. Cirebon : Fakultas Tarbiyah, Jurusan PGMI, Institut Agama Islam Negeri, Juli 2012.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh hasil belajar Pelajaran Bahasa Inggris siswa kelas IV SDN III Pasindangan pada pokok bahasan *Things In The Classroom* yang masih relatif rendah. Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti, rendahnya hasil belajar siswa tersebut disebabkan perilaku siswa yang negative, seperti membuat kegaduhan dikelas, acuh tak acuh terhadap hasil belajar Bahasa Inggris yang rendah dan kurangnya perhatian siswa jika proses pembelajaran sudah dianggap tidak menyenangkan. Pelaku yang melakukan hal-hal tersebut adalah siswa yang mempunyai kemampuan tinggi terkadang enggan untuk membantu siswa yang mempunyai kemampuan sedang dan rendah mengalami kesulitan. Oleh karena itu, perlu diterapkan suatu metode tertentu agar pembelajaran dapat terinovasi dan menyenangkan, dapat membuat semuasiswaaktif saat pembelajaran berlangsung.

Tujuan penelitian ini untuk memperoleh data tentang hasil belajar dan aktifitas siswa kelas VI pada pembelajaran Bahasa Inggris materi *Things In The Classroom* dengan metode *spelling games* untuk meningkatkan kemampuan berbicara dan meningkatkan aktifitas pembelajaran yang efektif di SDN Pasindangan III Kecamatan Gunung Jati Kabupaten Cirebon.

Melalui metode PTK yang didukung dengan instrument Observasi, tes hasil belajar dan Angket, sebagai upaya untuk memperbaiki permasalahan diatas, maka diterapkanlah Metode *Spelling Games* yang diharapkan dapat membantu menyelesaikan masalah pada pokok bahasan *Things In The Classroom*. Penelitian ini memaparkan efektifitas Metode *Spelling Games* dalam pembelajaran Bahasa Inggris pokok bahasan *Things In The Classroom* di kelas IV SDN III Pasindangan

Berdasarkan hasil pelaksanaan tindakan sebanyak 2 siklus, diperoleh bahwa, Metode *Spelling Games* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan respon yang baik terhadap pembelajaran Bahasa Inggris pada materi *Things In The Classroom*. Peningkatan hasil belajar dapat dilihat dari peningkatan hasil belajar siswa tiap siklus, yaitu pada pra siklus memperoleh rata-rata 50,38, pada siklus I memperoleh rata-rata sebesar 61,15 dan pada siklus ke II memperoleh nilai rata-rata sebesar 76,15.

Hasil Penelitian ini dapat disimpulkan bahwa Metode *Spelling Games* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dikelas IV SDN III Pasindangan pada mata pelajaran Bahasa Inggris pokok bahasan *Things In The Classroom*. Selain itu respon siswa untuk menunjukkan kesan positif terhadap penerapan Metode *Spelling Games* untuk diterapkan dalam proses pembelajaran.



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
2. Dilarang mengumumkan atau memperbanyak karya ilmiah ini dalam bentuk apapun tanpa seizin Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

DAFTAR TABEL

Tabel :	Halaman
1. Jadwal Pelaksanaan Penelitian	33
2. Taraf Penguasaan Kemampuan	41
3. Hasil Pra Siklus Siswa Mata Pelajaran Bahasa Inggris	45
4. Hasil Evaluasi Belajar Siswa Sisklus I.....	51
5. Hasil Perhitungan Aktifitas Siswa Siklus I.....	54
6. Hasil Tes Komunikatif Siklus I	57
7. Hasil Evaluasi Belajar Siswa Siklus II.....	63
8. Hasil Perhitungan Aktifitas Siswa Siklus II	66
9. Hasil Tes Komunikatif Siklus II	68



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
2. Dilarang mengumumkan atau memperbanyak karya ilmiah ini dalam bentuk apapun tanpa seijin Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

DAFTAR GRAFIK

Grafik :	Halaman
1. Grafik Ketuntasan Belajar Siswa Siklus I	53
2. Hasil Aktifitas Siswa Siklus I	55
3. Hasil Tes Komunikatif Siklus I	59
4. Grafik Ketuntasan Belajar Siswa Siklus II	65
5. Hasil Aktifitas Siswa Siklus II	67
6. Hasil Tes Komunikatif Siklus II	70
7. Peningkatan Hasil Evaluasi Belajar Siswa Per Siklus	79
8. Hasil Peningkatan Aktifitas Siswa setiap Siklus	80
9. Hasil Tes Komunikatif Per Siklus	81



KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmaanirrahiim

Assalammu'alaikum Wr. Wb.

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, yang telah memberikan rahmat dan hidayah –Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Shalawat dan salam tercurah kepada Rasulullah SAW, beserta pengikutnya, sahabatnya dan pengikutnya sampai akhir zaman.

Skripsi ini disusun untuk memenuhi persyaratan dalam rangka memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Islam (S.Pd.I) pada Fakultas Tarbiyah Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyyah (PGMI) di Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Syekh Nurjati Cirebon.

Skripsi ini dapat terwujud berkat pertolongan Allah SWT, serta bimbingan dan pengarahan yang penulis terima baik dari kalangan almamater sendiri maupun dari berbagai pihak yang telah sudi memberi motivasi kepada penulis. Untuk itu dengan segala kerendahan hati, penulis mengucapkan terima kasih yang setinggi-tingginya kepada yang terhormat :

1. Bapak Prof. DR. H. Maksud Mukhtar, MA, Rektor IAIN Syekh Nurjati Cirebon
2. Bapak Dr. Saefudin Zuhri, M.Ag. Dekan Fakultas Tarbiyah IAIN Syekh Nurjati Cirebon
3. Bapak Drs. Aceng Jaelani, M.Ag., Ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyyah
4. Bapak Drs. Tamsik Udin, M.Pd., Dosen Pembimbing I
5. Bapak Drs. Uci Sanusi, M.Pd., Dosen Pembimbing II



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
2. Dilarang mengumumkan atau memperbanyak karya ilmiah ini dalam bentuk apapun tanpa seijin Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

6. Seluruh dosen Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) IAIN Syekh Nurjati Cirebon, yang telah membekali pengetahuan selama penulis mengikuti perkuliahan
7. Rekan – rekan mahasiswa Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) IAIN Syekh Nurjati Cirebon khususnya angkatan 2008 yang telah banyak memberikan dorongan dan saran
8. Seluruh warga SDN III Pasindangan III Kabupaten Cirebon yang telah banyak membantu dalam penelitian
9. Semua pihak yang telah membantu baik moril maupun materil dalam penulisan skripsi ini yang tidak dapat disebutkan satu - persatu

Semoga Allah SWT menerima semua amal kebaikan yang telah diberikan sebagai ibadah. Amiin Ya Rabbal Alamiin. Akhirnya skripsi ini penulis persembahkan kepada almamater tercinta civitas akademik semoga bermanfaat bagi perkembangan ilmu pengetahuan. Saran dan kritik yang membangun sangat penulis harapkan.

Wassalammu'alaikum Wr. Wb.

Cirebon, Mei 2012

Penulis



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

2. Dilarang mengumumkan atau memperbanyak karya ilmiah ini dalam bentuk apapun tanpa seizin Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

© Hak Cipta Milik Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

DAFTAR ISI

ABSTRAK

PERSETUJUAN

PENGESAHAN

NOTA DINAS

PERNYATAAN OTENTISITAS

RIWAYAT HIDUP

PERSEMBAHAN

DAFTAR TABEL

DAFTAR GRAFIK

KATA PENGANTAR..... i

DAFTAR ISI iii

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	7
C. Tujuan Penelitian	9
D. Manfaat Penelitian	9
E. Kerangka Pemikiran.....	10
F. Hipotesis Tindakan	12

BAB II KAJIAN TEORI

A. Tugas dan Peranan Guru.....	13
B. Bahasa Inggris sebagai Mata Pelajaran di Sekolah Dasar	16
C. Kemampuan Berbicara (<i>Speaking Skills</i>)	19
D. Spelling Games dalam Pembelajaran Bahasa Inggris	22



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

2. Dilarang mengumumkan atau memperbanyak karya ilmiah ini dalam bentuk apapun tanpa seijin Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

© Hak Cipta Milik Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

E. Teori Belajar yang Mendukung Spelling Games untuk meningkatkan Kemampuan Berbicara Siswa	25
---	----

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A. Desain Penelitian	28
B. Tempat dan Subjek Penelitian	33
C. Instrumen Penelitian	35
D. Jenis dan Sumber Data	36
E. Teknik Pengumpulan Data	37
F. Analisis Data	40

BAB V HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian	44
B. Pelaksanaan Tindakan	48

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan	78
B. Saran	79

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN - LAMPIRAN



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
2. Dilarang mengumumkan atau memperbanyak karya ilmiah ini dalam bentuk apapun tanpa seizin Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan sebagai proses pembelajaran dan kemandirian seorang peserta didik, dimana pendidik sebagai pengajar merumuskan perencanaan pembelajaran yang akan di capai sesuai dengan kompetensi peserta didik. Hal ini sesuai dengan kutipan Tamsik Udin (2011:3) yakni : “Hakikat pendidikan adalah proses interaksi antara pendidik dan peserta didik yang dilakukan secara sadar, sengaja dan terencana untuk mengembangkan potensi peserta didik menjadi/ mendekati dewasa”.

Hal ini juga diperkuat oleh Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional, 2003 yakni :

“Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara”.

Dari beberapa pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa Pendidikan merupakan Proses dimana pendidik dan peserta didik melakukan perubahan-perubahan, yakni diantaranya pendewasaan (kepribadian), keterampilan dan kecerdasan melalui pengajaran sebagai bangsa dan warga negara yang baik. Untuk itu asset suatu bangsa tidak hanya terletak pada sumber daya alam yang melimpah



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
2. Dilarang mengumumkan atau memperbanyak karya ilmiah ini dalam bentuk apapun tanpa seijin Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

tetapi terletak pada sumber daya alam yang berkualitas. Sumber daya alam yang berkualitas adalah manusia, maka diperlukan peningkatan sumber daya manusia Indonesia sebagai kekayaan negara yang kekal dan sebagai investasi untuk mencapai kemajuan bangsa, juga mencapai kematangan emosional dan sosial sebagai anggota masyarakat selain mengembangkan intelegnya.

Pendidikan sekolah terdiri dari beberapa sub sistem, yakni diantaranya Guru sebagai sumber daya alam yang berperan penting dalam peningkatan proses pembelajaran di sekolah dan memiliki tanggung jawab yang besar dalam memberikan pendidikan, khususnya dalam menyampaikan pengetahuan kepada anak- anak dimanapun. Guru tidak hanya sebagai pengajar yang mendominasi kelas, tetapi jugasebagai fasilitator dan motivator peserta didik.

Peranan (*Role*) Guru artinya keseluruhan perilaku yang harus dilakukan guru dalam melaksanakan tugasnya sebagai guru (Tamsik Udin,2011:76). Guru mempunyai peranan yang luas baik disekolah, keluarga maupun masyarakat. Peranan guru dalam proses belajar mengajar merupakan salah satu komponen pengajaran yakni inti dari proses pendidikan formal disekolah yang didalamnya terjadi interaksi antara berbagai komponen lainnya seperti isi/ mata pelajaran dan siswa. Berdasarkan kutipan diatas, jelas bahwa guru berperan penting dalam melaksanakan proses belajar mengajar di sekolah. Guru memegang peranan sentral dalam proses belajar mengajar, setidaknya menjalankan 3 macam tugas utama yaitu :

1. Merencanakan tujuan yang dicapai, bahan pelajaran, proses belajar yang diciptakan, dan menciptakan/ menggunakan alat untuk mengukur tujuan itu tercapai/ tidak.



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
2. Dilarang mengumumkan atau memperbanyak karya ilmiah ini dalam bentuk apapun tanpa seijin Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

2. Melaksanakan pengajaran selayaknya berpegang pada apa yang tertuang dalam perencanaan.
3. Memberikan balikan, yakni membantu siswa memelihara minat dan antusias siswa dalam melaksanakan tugas belajar (Muhammad Ali, 2010:4).

Salah satu faktor penting yang menjadi keberhasilan dalam pembelajaran

Bahasa Inggris di sekolah dasar adalah guru yang mengajar bahasa Inggris. Guru merupakan faktor yang penting dalam proses belajar mengajar khususnya bahasa Inggris, sebab guru memperkenalkan kepada siswa bahwa ada bahasa lain selain bahasa ibu dan bahasa Indonesia.

Berdasarkan uraian diatas, maka dapat disimpulkan bahwa Guru memiliki peran yang sangat penting dalam pendidikan karena guru bukan hanya sebagai pengajar yang mendominasi kegiatan di kelas tetapi guru bertindak sebagai fasilitator dan koordinator kegiatan belajar siswa. Tentunya guru senantiasa merencanakan pembelajaran dengan membuat RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran), juga silabus dengan disesuaikan oleh kurikulum yang berlaku, baik ditingkat Sekolah Dasar (SD), Sekolah Menengah Pertama (SMP), Sekolah Menengah Akhir (SMA) dan Madrasah. Peran guru khususnya pada pelajaran Bahasa Inggris di sekolah lebih kreatif dalam mengajarkan aspek- aspek kebahasaan dari Bahasa Inggris itu sendiri, khususnya ketika melibatkan *productive skills* seperti kemampuan berbicara dalam bidang studi Bahasa Inggris yang diantaranya termasuk dalam Struktur dan Muatan Kurikulum Sekolah Dasar (SD).

Ruang lingkup pembelajaran Bahasa Inggris di SD utamanya di kelas IV menggunakan tema- tema sederhana yang memiliki tindak tutur yang berterima seukuran siswa kelas IV SD sebagai individu pemula mengenal Bahasa Inggris. Diantara tema tersebut adalah *Alphabets and Greeting, Family, Thing in The*



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
2. Dilarang mengumumkan atau memperbanyak karya ilmiah ini dalam bentuk apapun tanpa seijin Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

Class Room, Job, Part Of Body dan sebagainya, (Pedoman Pembuatan Silabus KKG Bahasa Inggris, 2007). Tema- tema tersebut dibelajarkan ditinjau dari sudut aspek kebahasaan yaitu, listening, reading, speaking, dan writing. Aspek–aspek kebahasaan tersebut dikemas sedemikian rupa untuk dibelajarkan dalam suatu tema. Karena masih dalam taraf pengenalan maka pendalaman materi hanya dapat berkisar pada tema- tema sederhana yang memungkinkan dalam jangkauan panca indra siswa dan imajinasi sederhana siswa. Hal tersebut menyesuaikan dengan tataran kognitif anak SD menurut Piaget adalah pada tataran operasional konkrit. Demikian juga mempertimbangkan suasana lingkungan belajar siswa.

Bahasa Inggris merupakan alat komunikasi yang mengandung beberapa sifat yaitu sistemik, manasuka, manusiawi, dan komunikatif. Disebut sistemik karena bahasa merupakan sebuah system yang terdiri dari system bunyi dan sistem makna, Manasuka karena antara makna dan bunyi tidak ada hubungan logis, disebut ujaran karena dalam bahasa yang terpenting adalah bunyi, karena walaupun ada yang ditemukan dalam media tulisan tetapi pada akhirnya dibaca dan menimbulkan bunyi, Disebut manusiawi karena bahasa ada jika manusia masih ada dan memerlukannya (Santosa : 2005).

Berdasarkan pernyataan tersebut diatas, dalam pembelajaran Bahasa Inggris siswa dimungkinkan untuk mempunyai keterampilan berbicara, Bahasa yang semula merupakan hal yang mudah dan mengasyikkan berubah menjadi pelajaran yang sulit, (Goodman, 1986 dalam Santoso :2005). Oleh karenanya keterampilan berbicara kini dirasakan sulit oleh sebagian siswa. Sejalan dengan hal tersebut pemilihan metode pembelajaran yang tepat memungkinkan siswa untuk dapat menguasai pemahaman berbicara dalam Bahasa Inggris.



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
2. Dilarang mengumumkan atau memperbanyak karya ilmiah ini dalam bentuk apapun tanpa seijin Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

Demikian Sekolah dasar yang notabene siswa kurang memiliki kemampuan dan minat Bahasa Inggris yang berbeda-beda, seperti di sekolah SDN Pasindangan III Kecamatan gunung jati Kabupaten Cirebon. Dalam konteks pembelajaran Bahasa Inggris pemilihan metode pengajaran yang tepat dapat meningkatkan kompetensi berbahasa inggris dan agar anak termotivasi dan memiliki kompetensi berbicara yang aktif, sehingga siswa dapat mencapai prestasi secara optimal tanpa mengalami hambatan dan permasalahan yang cukup berarti.

Realitas di lapangan, yakni setelah melakukan observasi empirik di SDN III Pasindangan menunjukkan bahwa pada proses pembelajaran berlangsung sebagian besar murid kurang antusias terhadap pembelajaran Bahasa Inggris, siswa juga cenderung sulit untuk dilatih dalam pengembangan diri, yakni keterampilan berbicara dalam Bahasa Inggris. Dari temuan tersebut memperoleh gambaran bahwa keterampilan berbicara siswa belum bisa diserap atau dipahami siswa. Peran Guru sudah efektif, dengan melakukan perencanaan sebelum pembelajaran dimulai, memotivasi siswa untuk terus giat belajar, melakukan evaluasi dsb. Guru kelas sudah sebaik mungkin untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, khususnya ketika pembelajaran Bahasa Inggris dilaksanakan, pada materi *Thing in The classroom* sudah dilakukan beberapa metode, yakni diantaranya Penugasan, Diskusi dan metode permainan lainnya yang memungkinkan proses pembelajaran Bahasa Inggris menjadi lebih efektif dan menyenangkan. Selain itu murid juga senantiasa mengerjakan tugas yang diberikan guru, namun siswa cenderung sulit dilatih dalam pengembangan diri yakni keterampilan berbicara dalam Bahasa Inggris, tetapi pada kenyataan dilapangan hasil prestasi Bahasa Inggris masih rendah.



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
2. Dilarang mengumumkan atau memperbanyak karya ilmiah ini dalam bentuk apapun tanpa seijin Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

Sementara itu untuk meningkatkan prestasi pelajaran Bahasa Inggris dapat dilakukan dengan *spelling games* yang merupakan salah satu bagian dari teknik-teknik permainan *English Games* yang merupakan salah satu metode untuk mentransfer pelajaran Bahasa Inggris dengan berbagai permainan dengan teknik mengeja/ *spelling* diharapkan siswa dapat lebih mudah mengekspresikan kemampuan berbicara dengan menyenangkan tanpa merasa was-was dan bosan, pengelompokkan *spelling games* didasarkan oleh materi-materi Bahasa Inggris seperti *vocabulary*, selain kemampuan berbicara adakalanya siswa dapat menguasai kosa kata yang pernah ditemui.

Studi pendahuluan yang peneliti lakukan di SDN Pasindangan III di peroleh data semester 1 Tahun Ajaran 2011-2012 rata-rata pelajaran Bahasa Inggris kelas IV dengan rata-rata 5,6 sedangkan KKM yang harus dicapai adalah 6,5.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian diatas, maka identifikasi masalah dirumuskan ke dalam beberapa permasalahan, yaitu sebagai berikut :

1. Identifikasi Masalah

- a. Wilayah penelitian ; pembelajaran Bahasa Inggris dan Metode pembelajaran
- b. Pendekatan Penelitian ; yakni pendekatan empirik, yaitu dengan studi eksperimen di SDN III Pasindangan
- c. Jenis Masalah ; Korelasional, yakni ada atau tidaknya upaya guru dalam peningkatan berbicara siswa pada pembelajaran Bahasa Inggris

2. Pembatasan Masalah



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
2. Dilarang mengumumkan atau memperbanyak karya ilmiah ini dalam bentuk apapun tanpa seijin Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

Penelitian ini dibatasi pada masalah mengenai peranan guru dalam peningkatan pembelajaran Bahasa Inggris melalui *Spelling Games*, metode *Spelling Games* yang merupakan metode melafalkan huruf dari suatu kata dalam menangani kendala dan hambatan pembelajaran Bahasa Inggris kaitannya dalam meningkatkan kemampuan berbicara siswa dan metode *spelling games* sebagai upaya guru kelas dalam meningkatkan pemahaman berbicara siswa dan aktifitas siswa, sehingga hasil belajar siswa meningkat.

3. Pertanyaan Penelitian

- a. Bagaimana Penerapan Metode *Spelling Games* dapat meningkatkan kemampuan berbicara siswa kelas VII SDN Pasindangan III Kecamatan Gunung Jati Kabupaten Cirebon ?
- b. Bagaimana aktifitas siswa kelas VII pada pembelajaran Bahasa Inggris Materi *Things in the Classroom* di SDN Pasindangan Kecamatan Gunung Jati Kabupaten Cirebon ?
- c. Bagaimana peningkatan hasil belajar terhadap kemampuan berbicara siswa setelah proses pembelajaran berbicara dilaksanakan dengan menggunakan metode *spelling games* ?

C. Tujuan Penelitian

Perumusan Masalah diatas sekiranya memberikan gambaran tujuan penelitian secara rinci, yaitu :

1. Untuk memperoleh data tentang hasil belajar dan aktifitas siswa kelas VI pada pembelajaran *Things in The Classroom* di SDN Pasindangan III Kecamatan Kejaksan Kabupaten Cirebon



2. Dapat melaksanakan perencanaan, peningkatan dan efektifitas pengembangan berbicara siswa melalui metode *spelling games*
3. Meningkatkan aktifitas pembelajaran yang efektif melalui metode *spelling games*.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) diharapkan memberikan manfaat yang berarti bagi penulis, siswa, guru, maupun bagi sekolah, yakni :

1. Bagi Siswa
 - a. Meningkatkan kemampuan berbicara Bahasa Inggris yang aktif, efektif dan inovatif melalui *Spelling Games*
 - b. Meningkatkan proses pembelajaran yang aktif pada siswa
2. Bagi Guru
 - a. Meningkatkan kemampuan dalam penggunaan metode *Spelling Games* yang inovatif, kreatif dan menyenangkan
 - b. Menambah wawasan dan kemampuan guru dalam pengembangan kemampuan siswa
3. Bagi Sekolah
 - a. Memberikan masukan dalam peningkatan dan pengembangan mutu pendidikan di sekolah
 - b. Meningkatkan hasil pembelajaran yang dapat dijadikan evaluasi terhadap kemajuan pendidikan di Sekolah.

E. Kerangka Pemikiran

Kompetensi hasil belajar harus mengalami perkembangan proses pembelajaran interaktif antara siswa dan guru. Trianto (2010: 16) mengatakan proses belajar terjadi melalui banyak cara baik disengaja maupun tidak disengaja



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
2. Dilarang mengumumkan atau memperbanyak karya ilmiah ini dalam bentuk apapun tanpa seijin Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

dan berlangsung sepanjang waktu dan menuju pada suatu perubahan pada diri pembelajar. Perubahan yang dimaksud adalah perubahan tingkah laku tetap berupa pengetahuan, pemahaman, keterampilan dan kebiasaan yang baru diperoleh individu. Sedangkan pengalaman berupa interaksi antara individu dengan lingkungan sebagai sumber belajarnya. Jadi, belajar disini diartikan sebagai proses perubahan perilaku tetap dari belum tahu menjadi tahu, dari tidak paham menjadi paham, dari kurangampil menjadi lebih terampil, dan dari kebiasaan lama menjadi kebiasaan baru, serta bermanfaat bagi lingkungan maupun individu itu sendiri. Berdasarkan hal tersebut guru hendaknya bertanggung jawab dalam mengidentifikasi perubahan tingkah laku yang harus dicapai siswa dan merencanakan pengalaman yang akan dilalui oleh siswa untuk mencapai perubahan tersebut.

Seperti halnya kemampuan berbicara siswa merupakan bagian dari kompetensi Bahasa Inggris, agar kemampuan berbicara dapat berkembang menjadi interaktif antara siswa dan guru, penggunaan *spelling* dapat meningkatkan kemampuan berbicara siswa dengan berbagai variasi permainan yang menarik perhatian siswa sehingga dalam prosesnya mengalami peningkatan prestasi yang maksimal. Oleh karenanya guru memegang peranan yang sangat penting dalam proses belajar mengajar khususnya pada mata pelajaran Bahasa Inggris yang dirasa sulit bagi sebagian besar siswa Sekolah Dasar, guru hendaknya dapat memotivasi siswa dengan metode yang tepat, dengan menggunakan permainan-permainan Bahasa Inggris yang menarik dan menyenangkan.



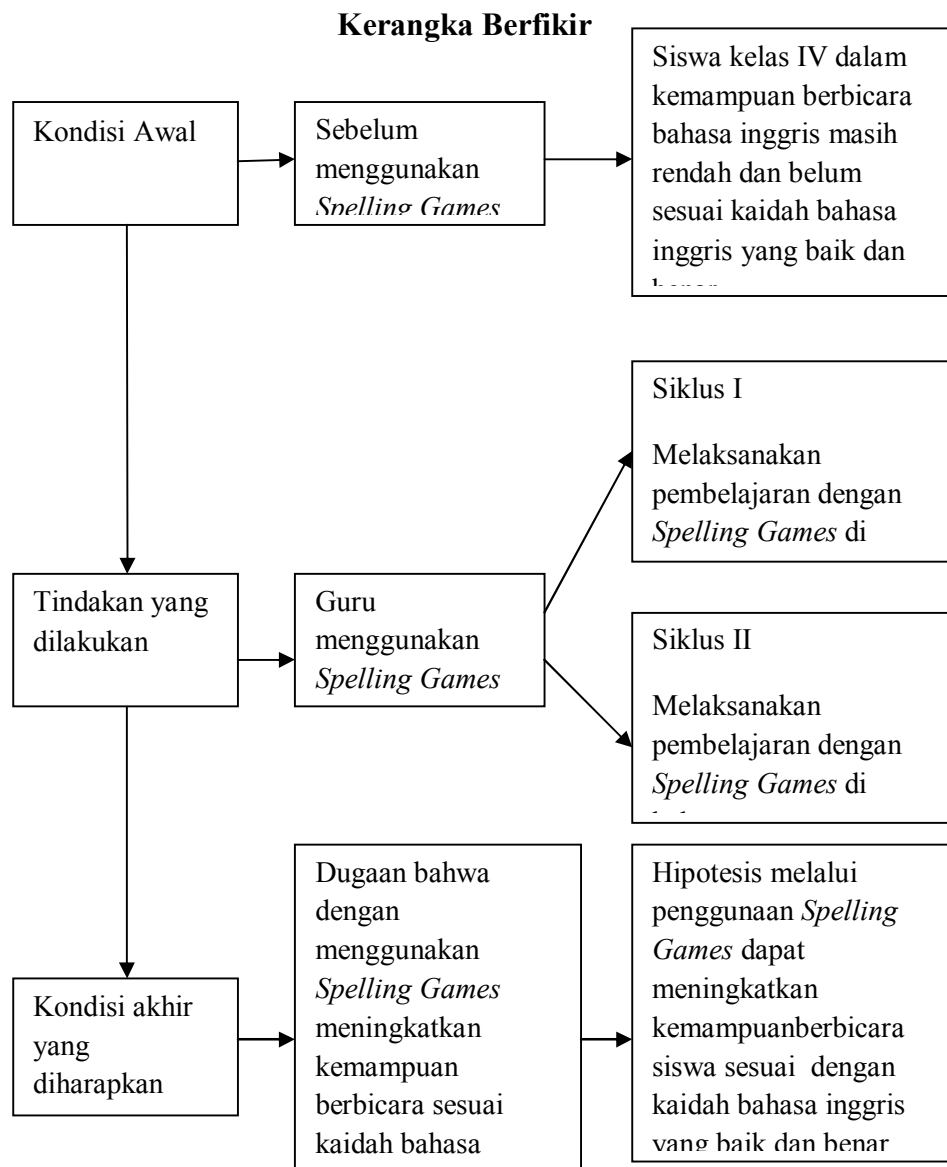
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
2. Dilarang mengumumkan atau memperbanyak karya ilmiah ini dalam bentuk apapun tanpa seijin Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

Berdasarkan hal tersebut *Spelling Games* sebagai inovasi metode pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan diharapkan dapat mampu meningkatkan kompetensi siswa dalam hal berbicara Bahasa Inggris secara sederhana, mampu memahami kosa kata, pelafalan dan ejaan sesuai dengan kata yang dimaksudkan. Siswa tidak hanya memahami arti benda dalam Bahasa Inggris, tetapi juga menguasai pelafalan dalam arti pengucapan Bahasa Inggris dengan baik dan benar sesuai dengan kaidah yang berlaku, guru kaitannya dengan proses belajar mengajar diharapkan menggunakan metode yang bervariasi untuk mengembangkan kompetensi siswa, *spelling games* sebagai alternatif untuk digunakan sebagai metode pembelajaran yang membuat siswa senang dengan permainan, hal ini tidak hanya membuat siswa hanya belajar tetapi bermain sambil belajar.



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
2. Dilarang mengumumkan atau memperbanyak karya ilmiah ini dalam bentuk apapun tanpa seijin Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

Bagan 1



F. Hipotesis Tindakan

Jika dalam proses belajar Bahasa Inggris guru menggunakan *Spelling Games*, maka keterampilan berbicara siswa akan meningkat sesuai dengan yang diharapkan.



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
2. Dilarang mengumumkan atau memperbanyak karya ilmiah ini dalam bentuk apapun tanpa seijin Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, Muhammad. 2010. *Guru Dalam Proses Belajar Mengajar*. Bandung : Pustaka Setia
- Rini, Ayu. 2010. *Be Smart and Fun with English Games*. Jakarta : Kesain Blanc
- Udin, Tamsik. 2011. *Sosiologi Pendidikan*. Cirebon : Aksara Satu Publishing
- Undang- undang Sistem Pendidikan Nasional Tahun 2003
- H. Sitorus, Ronald. 2001. *Cara Mudah Belajar Bahasa Inggris English Vocabulary*. Bandung : CV. Pionir Jaya
- K. E Suyanto, Kasihani. 2007. *ENGLISH FOR YOUNG LEARNERS Melejitkan Potensi Anak Melalui English Class yang Fun, Asyik, dan Menarik*. Jakarta : PT. Bumi Aksara
- King, Larry. 2004. *Seni Berbicara kepada siapa saja, kapan saja, dimana saja*. Jakarta : PT. Gramedia
- Muslich, Masnur. 2011. *Melaksanakan PTK itu Mudah (Classroom Action Research) Pedoman Praktis bagi Guru Profesional*. Jakarta : Bumi Aksara
- Asrori, Mohammad. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung : CV. Wacana Prima
- Suharsimi dkk. 2010. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT. Bumi Aksara
- Manurung, Heldin. 2003. *Mastering Word Spelling & Pronunciation*. Jakarta : Pratinata Aksara
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung : CV. Pustaka Setia
- Hamid, Sholeh. 2011. *Metode Edutainment*. Yogyakarta : Diva Press (Anggota IKAPI)



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
2. Dilarang mengumunkan atau memperbanyak karya ilmiah ini dalam bentuk apapun tanpa seijin Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

Lusita, Afrisanti. 2011. *Buku Pintar`Menjadi Guru Kreatif, Inspiratif dan Inovatif*. Jakarta : Araska

Soetjipto & Raflis Kosasi. 2007. *Profesi Keguruan*. Jakarta : Rineka Cipta

Rini, Ayu. 2010. *Be Smart and Fun with English Games*. Jakarta : Kesain Blan

Mulyasa, E.2009. *Manajemen Berbasis Sekolah*. Bandung : PT. Remaja Rosda Karya

Trianto. 2010. *Mengembangkan model pembelajaran Tematik*. Jakarta : Prestasi Pustaka Publisher

Hasan, Iqbal. 2009. *Analisis Data penelitian dengan statistik*. Jakarta : PT. Bumi Aksara

Mahfud, Choirul. 2004. *Pendidikan Multikultural*. Yogyakarta : Pustaka Pelaja

Guntur Tarigan, Henry.2008. *Berbicara sebagai suatu keterampilan berbahasa*. Bandung : Angkasa

_____.2008. *Menyimak sebagai suatu keterampilan berbahasa*. Bandung : Angkasa

Darmadi, Hamid. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung : CV. Alfabeta